
PlayStation
MOBILE POLICE
PATLABOR
GAME EDITION

近未来都市東京。

ハイパーテクノロジーの急速な発展と共に

あらゆる分野に進出した汎用産業人間型作業機械、レイバー。

しかし、それはレイバー犯罪と呼ばれる新たな社会的脅威をも生み出すことになる。

警視庁は続発するレイバー犯罪に対抗すべく

本庁警備部内に特科車輌二課を設立し、これに対抗した。

通称特車二課パトロール・レイバー中隊——パトレイバーの誕生である。

ごあいさつ

このたびは"プレイステーション"用ソフト「機動警察パトレイバー ゲームエディション」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020 別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の①（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、①（オン/スタンバイ）/RESETランプが赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。なお、"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）に接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only ｜ プレイヤー 1人 ｜ メモリーカード 1ブロック ｜ アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02209



CONTENTS

ゲームストーリー

このゲームはレイバー犯罪に対抗すべく本庁警備部内に設立された特科車両二課第2小隊に配属されてしまった不幸なプレイヤー(あなた)がイングラム3号機を操り数々の難事件を解決していくゲームで[illegible]。

[illegible]

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押して、
メインメニューへ進んでください。





● **New Game**・・・・・最初からゲームを始めるときに選択します。

● **Continue**

- Continue・・・・すでにSAVE DATAがあり、続きからゲームを始める場合に選択します。
- Load・・・・・・・・メモリーカードにセーブしたDataをロードします。







Data Base



・Labor Data・・・ゲームに登場したレイバーのデータと性能を見ることができます。ゲームが進むにつれ、参照できるレイバーの数は増えていきます。

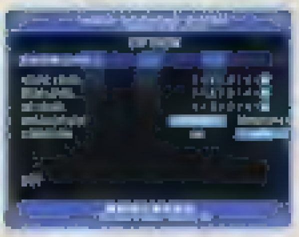
・Scrap Book・・・各Stageの終わりに表示される、第三者的視点から見た新聞記事を見ることができます。





Option

システムのロード、サウンドのモノラル／ステレオの切り替え、BGM・SE・VOICEのボリューム設定、アナログコントローラの振動のON／OFFを設定します。



Special

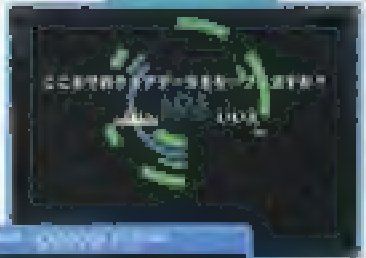
パトレイバーのライブアクションムービーを見ることができます。ゲーム開始時には一つしか選択できませんが、ゲームを一度クリアすれば、全てのムービーを見ることができるようになります。





Dataのセーブ/ロード

セーブ……各Stageの最後に、Dataをセーブするかどうか聞かれます。セーブする場合は、「はい」を選択し、さらにメモリーカードの差込口も選択してセーブしてください。セーブ後は自動的に次のStageへ進みます。





※ゲーム中セーブできる場所はここだけなので、必ずセーブするようにしましょう

ロード……メインメニューのContinueか、OptionよりLoadを選び、メモリーカード差込口を選択してください。前回クリアした次のStageまでであれば、どのStageからでもゲームを始めることができます。





ゲームの流れ

このゲームはStageクリア型のアクションゲームとなっており、Stageが進むにつれ、ストーリーの全貌が明らかになっていきます。各ステージは、そのStageの事件の発端となる〈シナリオパートA〉、敵レイバーと戦う〈アクションパート〉、事件の後日談となる〈シナリオパートB〉の3つのパートから構成されています。

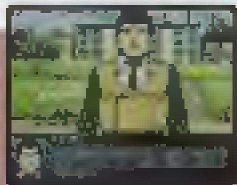
プロローグ

Stage0

各Stageの構成

〈シナリオパートA〉

発端となる事件からアクションパートへ移行するまでが描かれます。




〈アクションパート〉

イングラム3号機で、敵レイバーと戦闘を行ないます。




〈シナリオパートB〉

事件の後日談が語られます。

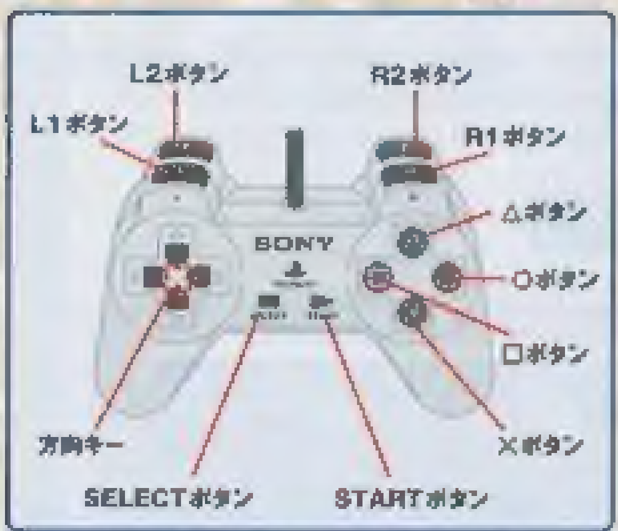



Stage1
Stage2 Stage3
Stage4 Stage5
Stage6 ····

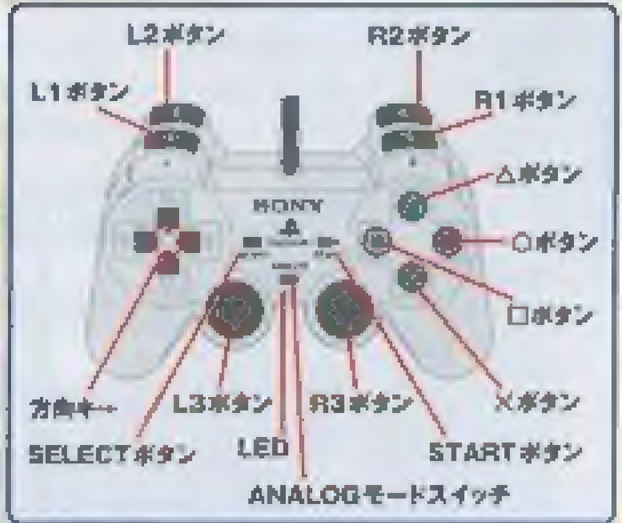
エピローグ

GAME EDITION

コントローラの使い方



コントローラ



アナログコントローラ

	メインメニュー	シナリオパート	アクションパート（※くわしくはP09参照）
方向キー	各項目の選択		移動
○ボタン	各項目の決定	会話のスキップ	攻撃／つかみ／発射
×ボタン	各項目のキャンセル	会話のスキップ	方向キー・L1・R1ボタンと組合せて加速移動／旋回
△ボタン		自動セリフ送り ON / OFF	L2・R2ボタンと組合せて銃撃モードへ移行
□ボタン			防御
STARTボタン		シナリオパートのスキップ	ポーズ（ポーズメニュー起動）
SELECTボタン			
L1ボタン			左旋回
L2ボタン			△ボタンとの組合せで銃撃モードへ移行
R1ボタン			右旋回
R2ボタン			△ボタンとの組合せで銃撃モードへ移行

※L3ボタンとR3ボタンは、使用しません

シナリオパート説明

シナリオパートでは、特車二課の面々が繰り広げるストーリーをお楽しみいただきます。内容は、各Stageごとに異って、一話完結となっていますが、Stageを重ねることに物語の裏の真相に迫ってゆきます。ここではプレーヤーは、○ボタンか×ボタンによってキャラクターの会話をすすめる以外に操作できません。

●スタートボタンでシナリオパートをスキップできます。
△ボタンで自動セリフ送り機能のON/OFF切り換えができます。

sinario part





キャラクターのセリフが終わると、NEXTと表示されますので、○ボタンか×ボタンを押して会話を進めてください。

セリフは全てキャラクターが実際に話しますが、セリフが途中の段階で○ボタンか×ボタンを押して、セリフをスキップすることもできます。



アクションパート説明

アクションパートではイングラム3号機を使って、敵レイバーと戦闘を行います。フィールド内を自由に移動して、敵と接触。"つかみ"からの直接攻撃(P10参照)か、銃による攻撃(P17参照)によって敵レイバーにダメージを与えます。耐久度とバッテリー残量に注意しながら戦いましょう。

※移動、攻撃共にバッテリーを消費します。



Game Clear!



●クリア条件

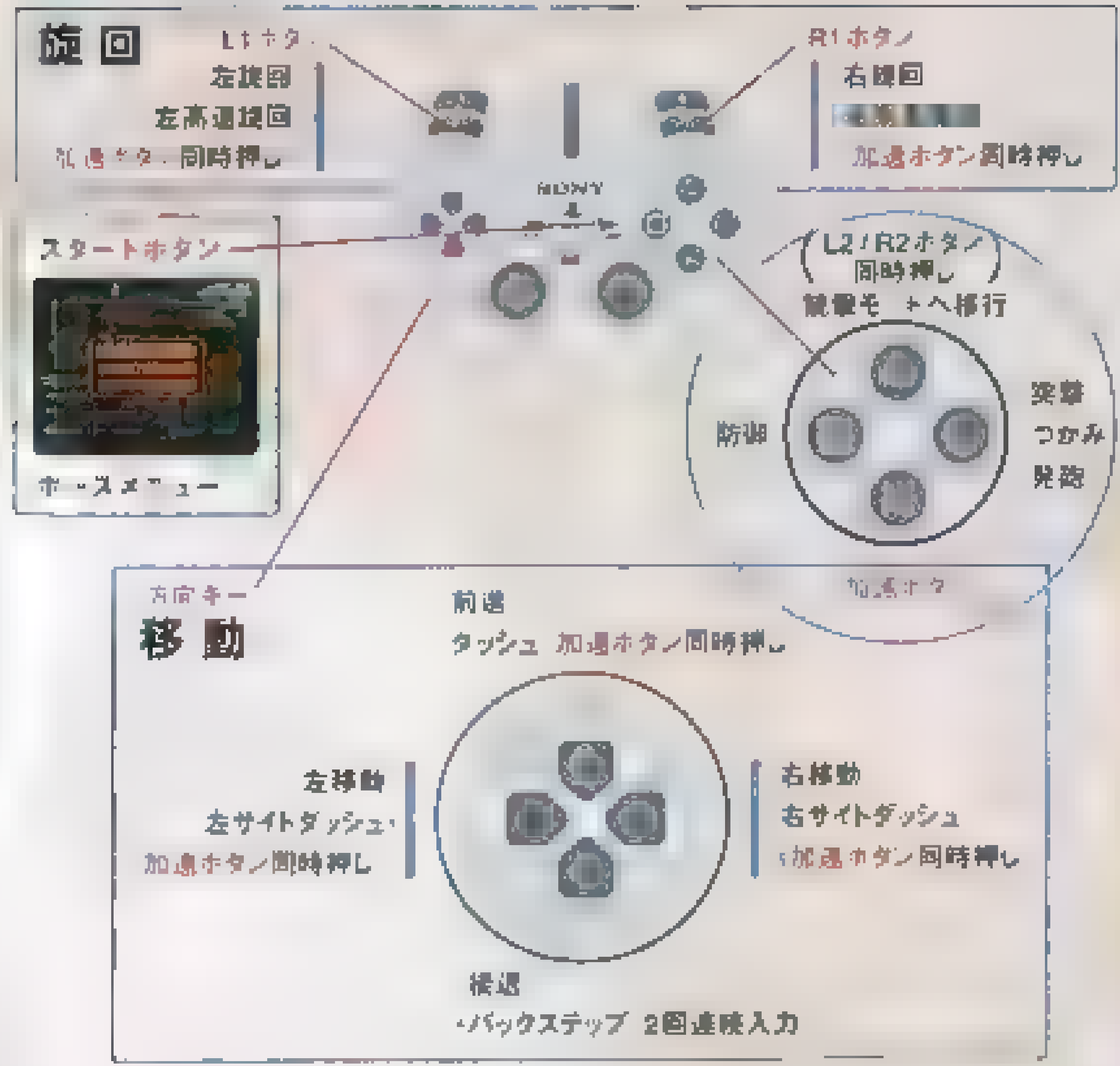
敵レイバーを降伏させるか、耐久度を0にするかでクリアとなります。

●ゲームオーバー

イングラムの耐久度が0になるか、バッテリー残量が0になると、ゲームオーバーとなります。



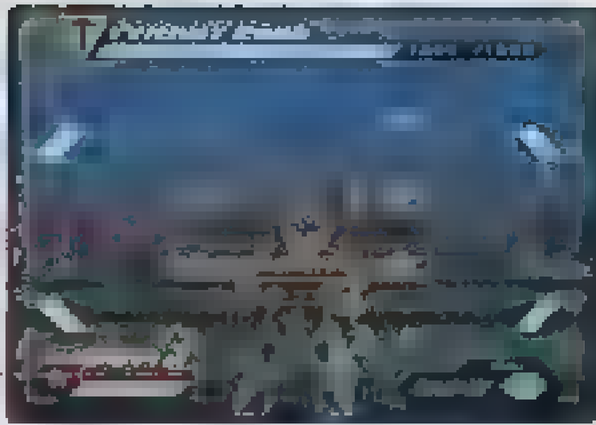
Game Over!



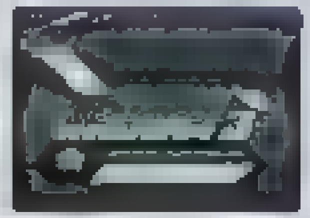
旋回
L1ボタン
左旋回
左高速旋回
加速ボタン同時押し
R1ボタン
右旋回
[redacted]
加速ボタン同時押し
SONY
スタートボタン
ポーズメニュー
L2/R2ボタン
同時押し
観察モードへ移行
突撃
つかみ
発砲
防御
加速ボタン
方向キー
移動
前進
ダッシュ 加速ボタン同時押し
左移動
左サイドダッシュ
加速ボタン同時押し
右移動
右サイドダッシュ
加速ボタン同時押し
後退
バックステップ 2回連続入力



(1)移動からつかみ状態へ



attack gauge



イングラムでの近接攻撃は全て"つかみ"状態から始まります。まず"突撃ゲージ"をMAXまでためます。"突撃"ゲージは時間が経過することにたまっていきます。MAXまでたまると、ゲージが緑色となり突撃可能になります

lock on site

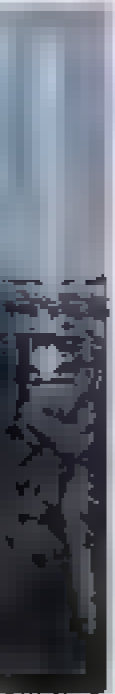
敵をロックオンサイトに捕らえます。ロックオンサイトは、敵を自機の中心に合わせ、攻撃できる距離まで近づくことで自動的に現れます



attack

突撃します。突撃ボタンを押してください。敵に防御もしくは回避されなければ"つかみ"状態になります

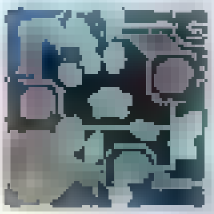




(2) 攻撃(コマンド入力)



input comand



"つかみ"状態になると、「連続技コンボ入力ループ」へと入ります。コマンドウィンドウ内フラッシュウィンドウの中心にタイミングパウダーが集まってきます。タイミングパウダーがウィンドウの中心に消え、ウィンドウがフラッシュした瞬間にコマンド（○×△□ボタン）をタイミングよく押してください。

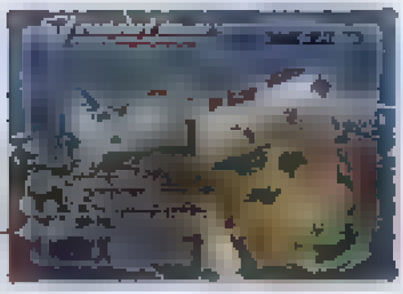
input succeed

入力に成功すれば、コマンドに対応した技で敵を攻撃します。入力に失敗するか、コンボ終了技を出すまで、このループは続きます。





(3) スペシャルアタック(SA)ゲージについて



Special Attack gauge

「連続技コンボ入力ループ」では、入力に失敗するか、コンボ終了技を出すまで、攻撃し続けることができますが、攻撃をするたびに"スペシャルアタック(SA)ゲージ"の"正"マークが増加していきます。

5回の攻撃で"正"マークが完成すると、6回目の攻撃から"SAゲージ"が増加してゆきます。






Special Attack skill

そのまま攻撃しつづけるとSAゲージがMAXになり、スペシャルアタック(SA)技をコマンドより選択できるようになります。





(4) スペシャルアタック(SA)技



Special Attack skill



スペシャルアタック（SA）技は通常の攻撃と同様、フラッシュウィンドウがフラッシュした瞬間に対応するコマンド（○×△□ボタン）を押すことで使うことができます。

スペシャルアタックが成功すると、その技にあわせてゲージのメモリを消費します。

kind of skill

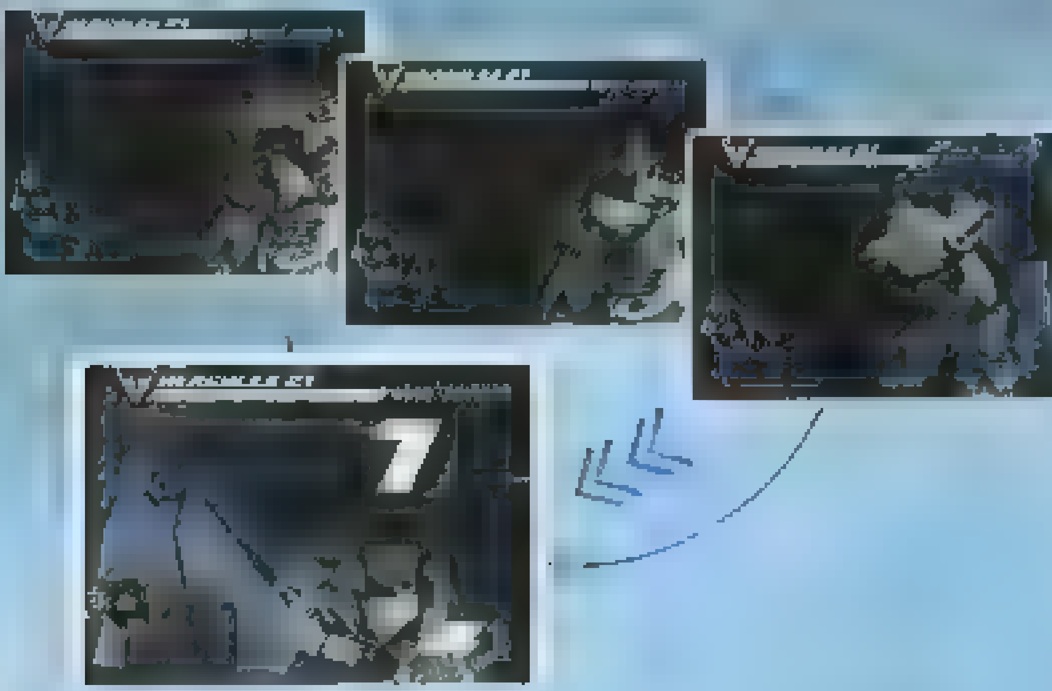
- LEFT PUNCH — 白：通常技 SAゲージ増加
- DOWN-GUN — 黄：大技 SAゲージ50%消費
- REVOLVERCANON — 赤：必殺技 SAゲージ100%消費
- GI [illegible] WING — 使用不能技

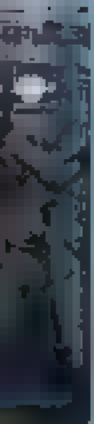


5 スペシャルアタック（SA）技



「連携技コンボ入力ループ」では、通常技を出す順番で、SAゲージMAX時に選択できるスペシャルアタック（SA）技（コンボ技）が変化します。コンボ技は何種類もあるので、いろいろ試して、強力な技を自分のものにしよう！









（1）銃撃モードへ移行

シューティングフレーム

残弾数



gun shoothing mode



イングラムは"つかみ"からの直接攻撃の他に、携帯しているリボルバーを用いた銃撃を行なうことができます。

銃撃モードに入るには、R2・L2ボタンを押し続け、シューティングフレームが出たら△ボタンを押してください。銃撃モードへ移行します。R2・L2ボタンは押しっぱなしです。



ロックオンサイト

ファイアマーカー

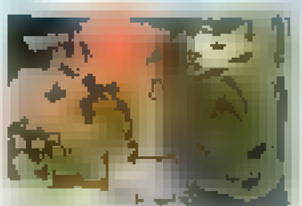
残弾数

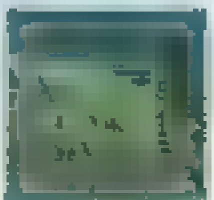
attack gauge



銃撃モードへ移行すると、自動的に残弾数をチェックし、射撃準備が整います。インクォムが照準セットを完了すると"TARGET LOCKON"の表示がでます。表示がでるまでは射撃できません。

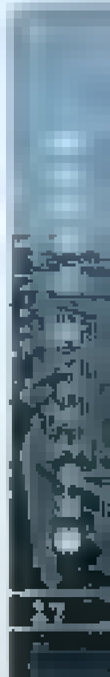
gun fire!!

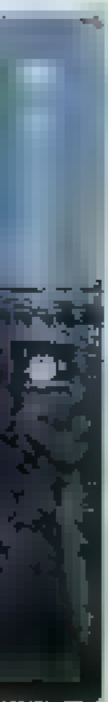




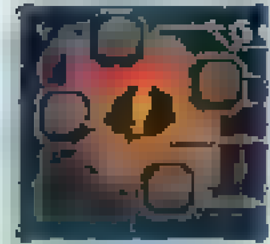
○ボタンで発砲してください。ファイアマーカーがターゲットを捕えていれば敵に命中します。よく狙って、タイミングをはかりましょう。残弾数が0だと発砲できません。

R2、L2ボタンを離すと銃撃モードを解除します。





command guard system



連続技（コンボ入力ループ）でコマンド入力に失敗した場合、敵からの反撃があります。攻撃の時と同様にタイミング・バウターがウィンドウの中心に消え、ウィンドウに“！”マークが現われた瞬間にガードコマンド（○×△□ボタン）をタイミングよく押してください。

input succeed

入力に成功すれば、防御することができます。ただし防御に成功しても耐久値は少し減ります。



guard system



移動中、敵に接近すると攻撃を仕掛けられます。この場合、敵の攻撃のタイミング（画面に現われる"！"マーク）に合わせて□ボタンを押すことで防御できます。このときも耐久値は少し減ります。

back step

移動中の敵の攻撃にあわせた防御のタイミングは難しいので、ダッシュ移動や、バックステップでの回避が有効です。特にバックステップは相手を正面に捉えたまま攻撃を避けるので、次の突撃に移りやすいでしょう。







ゲームの内容についてのお問い合わせは下記まで

バンダイビジュアルお客様センター

☎03-5828-7582

電話受付時間
月～金曜日（土・日・祝日を除く）10時～16時

●電話番号はよく確かめて、お問い合わせください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
●受付時間以外のお問い合わせはご遠慮ください。



SLPS 02239